

# Dreamcast



Dreamcast

# Starlancer

*Manual*

**CRAVE**  
dreamcast only

**Ubi Soft**



## SOMMAIRE

---

COMMANDES DE BASE	38
INTRODUCTION	38
COMMENT DÉMARRER	40
NOUVELLE PARTIE	41
SÉLECTION DE L'AVION DE CHASSE	42
LUTTE À MORT	44
MANŒUVRES ET TIRS	47
VUE	53
RADAR	54
ÉCRAN DE VISUALISATION DES MISSILES	56
FONCTIONNALITÉS SPÉCIALES	58

## Commandes de Base

### Vue du dessus



### Vue avant



**IMPORTANT** Ne touchez jamais le stick analogique et les boutons analogiques A/B lorsque vous utilisez le Dreamcast sans lunettes. Cela pourrait perturber la précision d'identification de la caméra et résulter en un mauvais fonctionnement.

Si le stick analogique ou les boutons analogiques A/B sont accidentellement appuyés en l'absence de lunettes sans lunettes de la Dreamcast, mettez-la immédiatement hors tension puis à nouveau sous tension et vérifiez l'état de la caméra avant de jouer.

Marqueur est un jeu pour 1 à 4 joueurs. Avant de mettre le Dreamcast de Sega sous tension, branchez le matériel au port périphérique sur les ports de commande de la Dreamcast.

**INFORMATIVE** : Pour savoir si l'Action View II est correctement positionné, appuyez en même temps sur les boutons A, B, X, Y et Start et regardez les indicateurs. Cela permettra à la Dreamcast de reconnaître la Action View II.

## VISUAL MEMORY (VM)



Lorsque vous interagissez avec  
partie, vous ne devez jamais mettre  
le disque dur hors tension, car la  
carte mémoire et les données se  
perdent.

## CLAVIER ORIGINALE



Lorsque vous utilisez le clavier, assurez-vous qu'il  
soit correctement branché sur l'un des ports  
de connexion.

Le clavier peut être utilisé séparément en mode  
multitouch.

## UNITÉ DISQUE DUR ORIGINALE



### Notes de montage

Assurez-vous que le disque dur est correctement installé dans le boîtier de montage. Le disque dur doit être correctement installé dans le boîtier de montage. Le disque dur doit être correctement installé dans le boîtier de montage. Le disque dur doit être correctement installé dans le boîtier de montage.

**CONCLUSIONS**

1000

La Hall et al. concluent la fin d'un litige qui a opposé les entreprises à la communauté de la pêche.

La Nati che maltrattate le donne? Il presidente Nati (appunto) le rimprovera che maltrattano gli uomini.

Downloaded by [193.50.135.80] at 19:06 11 September 2015

**Abstract**

[illegible]

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1000

Lauren E. Applegate | [lauren@laurapplegate.com](mailto:lauren@laurapplegate.com)  
 Director of Marketing and Communications  
 10000 Wilshire Blvd., Suite 1000  
 Beverly Hills, CA 90210

1. *Journal of Management Studies*, 1996, 33, 1, 1-14.

100



[View all posts by](#) [Bryan Smith](#)



« Jeff Goetz penso qu'il était prêt et qu'il le savait de simulation sans expérience. Lors de son premier voyage, il fut tué. C'est tout ce qu'il y a à dire.

**Plus-que-une-propre conclusion, petits bleus.**

**—Down**     **Up**     **Neutral**







**À : TOUT L'ÉQUIPAGE DU VASSEAU  
PRIORITÉ ALPHA UN  
TRANSMISSION DU COMMANDEMENT //**  
**À : RECRUES DE L'ESCADRILLE**

Exemple 1 : la système escadrille de Volontaires. Sachez que vous avez la chance de faire partie de l'équipe la plus patriote et motivée de la flotte !

Mais que cela ne vous rende pas à la tête. Vous avez une tâche difficile à remplir, il faut donc que vous coopériez avec les autres escadrilles. Chaque zone est part de gloire.

Le système escadrille bénéficie d'univers de choses, de missiles, d'artillerie à la pointe de la technologie et d'une équipe de prendre soin pour vous aider. Nous en aurons besoin. La Coalition nous a surpassés en nombre et nos armes de sautillerment) sont inférieurs à leur niveau.



## COMMENT DÉMARRER

### NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez Nouvelle partie dans le menu principal pour commencer une nouvelle campagne à un seul joueur. Entrez votre indicatif d'appel, sélectionnez le niveau de difficulté de la partie et sélectionnez Commencer la partie.

### CHARGER LA PARTIE

Auclan il est temps pour charger les parties enregistrées. Vous pouvez enregistrer votre partie après chaque mission.

### ACTION IMMÉDIATE

Pour se lancer directement dans une simulation de mission de combat, sélectionnez Action immédiate dans le menu principal.

### LUTTE NAUAE

Sélectionnez Lutte Na'ae pour vous connecter à Gammapy ou votre modem et jouer contre d'autres personnes en ligne. Vous devez configurer votre Dreamcast avec le disque de

navigation avant de pouvoir rejoindre à Gammapy. Consultez le manuel d'instruction de la Dreamcast pour plus de détails.

### OPTIONS

L'option Options vous permet de personnaliser l'interface.

#### Ères

Choisissez l'ère dans pour les télévisions grand écran. Normal est l'option par défaut.

#### Aide relative à la mission

L'option Aide relative à la mission est désactivée. Les messages des boutons qui apparaissent dans le jeu lorsque vous sélectionnez les boutons Y ou Z sont masqués. Affiché est la valeur par défaut.

#### Réglage des commandes

Permet d'accéder à l'option

#### Réglage des commandes

Consultez la section suivante pour plus de détails.

#### Audit

Configurez votre Dreamcast pour une partie Mono ou Stéréo. Le son par défaut est chargé à partir de votre Dreamcast.

#### RAUTKON

### Réglages de volume

Régler indépendamment le volume des effets sonores, Musique et Dialogue au regard le volume principal.

### Effacer les réglages

Réinitialiser les valeurs par défaut de tous les réglages.

### Accepter

Accepter les modifications qui sont ainsi faites. Il vous sera demandé de sauvegarder vos paramètres sauvegardés. Cette option. Si vous êtes sûr que vos modifications seront acceptées, mais si vous n'êtes pas sûr, sauvegardez.

### REGLAGE DES COMMANDES

#### Missions

Activer et désactiver la fonction Mission du Park Mission.

#### Échanger les boutons

Vous permet d'échanger les boutons des boutons de votre manette. Sélectionnez Échanger les boutons, puis sélectionnez un bouton et cliquez lequel vous souhaitez échanger les boutons.

#### Réinitialiser

Réinitialiser les valeurs par défaut de tous les réglages.

## NOUVELLE PARTIE

Après le commandement, l'ordre comme pilote de l'Alliance, entrez votre indicatif d'appel et sélectionnez un niveau de difficulté. Puis sélectionnez Commencer la partie. Félicitations, pilote, vous êtes maintenant un membre de la légende encadrée de Valerianus de la Flotte de l'Alliance. La légende encadrée est actuellement possible à bord de l'ABS Bellard, transporteur personnel de classe 4 sous le commandement du Capitaine Robert Frost. Inauguré en 1125, le Bellard a été le théâtre d'actions de grande envergure dans les cieux.



Incidents et corruption, Model-4 de la Circulation d'Ypsilon 101, il a récemment été remis en état avec huit nouvelles unités jumelles de classe 4 et appelé à reprendre du service. Votre premier vol à bord de

Bellard est la Salle de Briefing, où vous recevrez votre première mission.

1

## SALLE DE BRIEFING

C'est là où vous recevrez vos instructions directes le Morning et les objectifs de la mission. Faites attention. Suite au briefing, vous continuerez vers l'ordinateur de chargement pour sélectionner votre plan de chasse et configurer vos armement.



## LUTTE À MORT

Pour jouer à Starbunker en ligne, vous devez avoir un compte associé d'un fournisseur de services Internet.

Un navigateur Web récent est nécessaire pour utiliser vos informations de connexion Internet, telles qu'un numéro d'appel ou une question utilisateur et un mot de passe.

### Niveau de mise en réseau

Le fait de sélectionner Lutte à mort dans le menu principal vous ramène à la Salle de mise en réseau de Gamemaster. Vous pouvez voir et participer à des parties en réseau hébergées par d'autres joueurs. Sélectionnez Créer une partie pour accéder vous-même une partie en réseau. Dans la deuxième, vous serez invité à une Salle de jeu.

### Salle de jeu

Une fois dans la Salle de jeu, vous pouvez voir les noms des autres joueurs présents ainsi que les paramètres offerts pour la partie. Si vous êtes l'hébergeur, vous pouvez modifier les paramètres. Si vous êtes un joueur participant, vous ne pouvez modifier que votre indicatif d'appel, votre équipe et sélectionner votre arme de choix.

Vous pouvez utiliser un clavier NumLock ou votre souris pour modifier les champs de texte.

### Nom de la partie

L'hébergeur peut utiliser ce champ pour changer le nom de la partie tel qu'il apparaît dans la Zone de mise en réseau.

### Indicatif d'appel

Chaque joueur peut utiliser ce champ pour définir son indicatif d'appel. Pendant la partie, tous les joueurs sont identifiés par leurs indicatifs d'appel.

### Voleuses

Chaque joueur peut utiliser le bouton B pour sélectionner son voleuse.



### Types de partie

L'éditeur peut faire ses choix parmi six cartes : Arène de l'Antitank, Bombardement, Manège nocturne, Royaume des ténébreux, Chasse aux avions et Vampires.

### Secrets

C'est ici que l'éditeur peut activer les secrets du jeu. Lorsque les joueurs cherchent les mystères, celles-ci les ignorent pendant un moment et l'indiquent aux autres joueurs !

### Météo

L'éditeur peut simuler la Météo pour une partie beaucoup plus stimulante.

### Jeu en équipe

L'éditeur peut activer le jeu en équipe ici. Lorsque cette option est activée, les joueurs choisissent parmi quatre couleurs. Les joueurs ayant la même couleur partagent leurs vitals.

### Commencer la partie

L'éditeur peut commencer la partie lorsqu'il a fini de personnaliser la partie. Les joueurs participants doivent attendre que l'éditeur commence la partie pour qu'ils puissent commencer.

### Fuse de direction

Utiliser après choisir un mystère pour diriger vers les autres joueurs dans cette zone.

### Pendant la partie

Les commandes sont identiques à celles du mode joueur seul. Le bouton Start vous indiquera le nombre actuel de vides obtenus pour chaque joueur. Si vous avez un chronomètre, vous pouvez l'utiliser pour diriger pendant la partie. Tapez votre message et appuyez sur Enter pour l'envoyer.

## PARTIE LUTTE À MORT

La Lettre Finale de Mortawar prend en charge jusqu'à huit joueurs. Toutes les cartes de la Lettre à mort ont une zone de jeu maximale et minimale. Si vous essayez d'être au-delà de ces limites, vous serez éliminé.



**Attaquer le rebelle**  
Vous avez combattu pendant une durée limitée. Si vous laissez vos armes, vous êtes à nouveau libre.



**Attaque**  
Vous attaquez un rebelle.



**Mortawar attaque**  
Vous avez combattu pendant une durée limitée.



**Attaquer les rebelles**  
Mortawar les rebelles pendant une durée limitée.



**Attaque de proximité**  
Vous combats avec votre à distance avec la loi de la zone de combat.



**Mortawar combattant**  
Mortawar les rebelles et votre armée.



**Combattant**  
Faites du combat de participation.



**Compte rebelle**  
Empêchez l'ennemi d'un rebelle ennemi. Appareil sur le rebelle ennemi à la fin.



**Bataille d'insurrection rebelle**  
Insurrex et sans des combattants de l'ennemi à la fin.



**Insurrection**  
Compte à rebelle. Indique le moment où une bataille rebelle. Vous ne pouvez pas être éliminé pour la fin pour la bataille.



**Bataille**  
Mortawar et rebelle pour éliminer une armée rebelle. Ils d'insurrex. Tous les rebelles.



**Bataille rebelle**  
Rebelle d'insurrex l'ennemi de la bataille de la fin de la bataille des rebelles.



**Bataille rebelle**  
Appareil, si vous êtes éliminé rebelle. Vous ne pouvez pas être éliminé.



**Ordre**  
Appareil à votre rebelle à la fin de la bataille.



**Bataille de la rébellion**  
Bataille rebelle rebelle rebelle pendant une durée limitée.



## AVION DE CHASSE DE L'ALLIANCE OPÉRATIONS DU NAVIGATEUR

### SÉQUENCE DE LANCERMENT ET DE PROPULSION

Suivre au lancement le porteur de la base de votre escadron, votre capitaine active progressivement les moteurs de propulsion pour prendre les décisions après les différentes destinations de la mission.

### ANGLES DE LA CAMÉRA

Différents points de vue sont disponibles afin d'analyser les menaces et recueillir des informations qui ne sont pas accessibles de la vue du cockpit de pilotage dirigée vers l'avant. Vous pouvez accéder à ces points de vue en maintenant le bouton Y enfoncé et en déplaçant le bouton D de gauche à droite :

1. Vue de perspective
2. Caméra de vision
3. Caméra de détail arrière
4. Vue gauche
5. Vue droite
6. Vue arrière

## COMMANDES DE MANŒUVRES ET DE TIRS



### POUR DÉPLACER

Pour régler la vitesse, utiliser les boutons analogiques de votre manette. Dès que l'axe analogique a dévié, les autres propulseurs se déclenchent pour réduire votre vitesse en conséquence.

### ACCÉLÉRER

Bouton analogique droit

### DÉCÉLÉRER

Bouton analogique gauche

### RÉGULER LA VITESSE À LAINE

Maintenir le bouton analogique gauche enfoncé

Régler la vitesse au maximum

Maintenir le bouton analogique droit enfoncé



### POSTCOMBUSTION

Augmenter considérablement la vitesse en allumant le moteur de postcombustion disponible. Le nombre de secondes d'usage de postcombustion indiquées varie selon les configurations. Pour savoir, consultez et maintenez le bouton analogique droit enfoncé.



### ADAPTER LA VITESSE

Pour adapter la vitesse d'un vaisseau alien, appuyer en même temps sur le bouton analogique droit et le bouton analogique gauche. Une fois défini, l'option Adapter la vitesse reste active jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau en même temps sur le bouton analogique droit et le bouton analogique gauche. Adapter la vitesse peut être temporairement annulée par Accélérer, Freiner et Postcombustion.

“ Il faut se déplacer sans cesse dans un combat entre avions de chasse. Rayer ou détruire simplement votre adversaire. Faites ce que vous voulez mais ne restez pas sans rien faire en attendant qu'un missile s'accroche à vous. Ça ne s'appelle pas un "ovni fatal" pour rien. ”

—Jean-Marc "Tirochy" Baptiste

## COMMANDES D'ATTITUDE

Pour modifier le langage et le facet (l'a émetteur vers le haut/bas et d'axe côté à l'autre) de votre avion de chasse, utilisez le stick analogique. Pour le radio, maintenez le bouton Y et le bouton analogique droit enfoncé puis penchez vers la gauche ou la droite avec le stick analogique. Pour contrôler en soi, maintenez le bouton T et le bouton analogique gauche enfoncé puis penchez vers la gauche ou la droite avec le stick analogique.

## ARMES

Tirez un coup de canon.  
Bouton A  
Lancez des missiles.  
Bouton B

## OPÉRATIONS AVANCÉES



### Éjecteur

Si votre véhicule est clairement endommagé, un avertissement sonore vous avertira de vous éjecter. Appuyez sur les deux boutons analogiques et sur les boutons A et B en même temps. La nacelle de sauvetage du cockpit se détachera de l'avion de chasse endommagé. Si vous avez de la chance, un véhicule de l'Alliance sera récupéré.



### Centre mesure

Partez en avion de chasse et vous serez aussi le propriétaire d'un atoll sur ce globe, les centres mesure peuvent être lancés, pour tracer l'orbite de gravité du missile. Les centres mesure envoient une signature électronique et radar similaire à l'avion parent. La nacelle n'est cependant pas guidée. Pour lancer des centres mesure, appuyez sur le bouton C. Le nombre qui se trouve sous l'icône de centre mesure indique la quantité restante.



*"Éjectez-vous uniquement en dernier lieu. Il n'est pas sûr que vos alliés pourront vous récupérer avant que les avions de chasse ennemis ne ciblent votre nacelle... au pire, vous pourriez être récupéré par la Coalition. Personnellement, je préférerais rester dans mes nacelles de sauvetage en explosion."  
— Suzanne "Arrow" de Griez-Bouché*



## AVION DE CHASSE DE L'ALLIANCE VISEUR TÊTE HAUTE

Les viseurs tête haute de tous les postes de pilotage des avions de chasse de l'Alliance sont maintenant équipés de visuels les fonctionnalités d'apprentissage associées au

pilotage d'un nouvel avion. L'intelligence artificielle à leur fait apparaître et disparaître les données à la demande (par exemple des guidages visuels pour la réaction manœuvrable

du système de visuel et les systèmes de vision).

Ils peuvent être masqués ou désactivés. Afin de sélectionner les commandes dans le menu Options.

Options de visualisation

Options de visualisation de poste

Options de poste



Options de visualisation de poste

Options



Options de visualisation  
Options de poste

## FAISCEAU DE VISÉE, VITESSE ET JAUGES DE CHARGE DES ARMES

La vitesse de votre avion de chasse est indiquée sur l'arc de cercle gradué sur le côté gauche du faisceau. La vitesse affichée est la vitesse maximum telle qu'elle est déterminée par la position de votre accélérateur. La vitesse réelle est votre vitesse actuelle en cours d'accélération vers la vitesse définie. Toutes les vitesses sont exprimées en kilomètres par seconde.

L'arc de cercle gradué sur le côté droit du faisceau de visée est la jauge de charge des armes. Le *de d'arme* (une abréviation de l'anglais) pour correspondance est par correspondance de puissance disponible. Si la puissance est trop faible, les armes abréviation de l'anglais seront défectueuses et auront besoin d'un certain temps pour se recharger.

Le triangle de visée (triangle orange au centre) indique si les canons de vos armes direct. Si n'y a pas de cible active, les canons et missiles sont en position par défaut.

L'indicateur de point de navigation (triangle blanc) dirige le pilote vers le point de navigation suivant (voir blanc).

Les points de navigation sont des points ou des cibles spécifiques à la mission attribués dans le briefing d'avant le décollage.



★ *"Oui, j'ai de la chance. J'ai des pilotes qui ont quitté l'école militaire, des anciens fiers et une série de bless, dont l'expérience du combat en opérateur est à peu près celle d'un d'écureuil volant. N'essayez pas de me mettre en colère."*

— Brad "Viper" Callen

## VUE 3D

Les menus de classes de distance sont indiqués des données pertinentes telles à publication de l'indicateur rapide pour vous les adversaires. Pour activer votre système de vision, appuyez et maintenez le bouton X enfoncé. Le menu de vision apparaît sur le côté droit de l'écran. Utilisez le bouton D pour parcourir les listes Allié, Ennemi et Sous-objet.

La liste des sous-objets comprend les troupes, troupes et autres caractéristiques importantes d'une grande unité de guerre ennemie. Cliquez l'ennemi ou les trois listes de haut en bas.

Pour rapprocher un objet de votre vue de vision, appuyez dans les boutons X.

Pour cacher l'ennemi le plus proche, maintenez le bouton X enfoncé et appuyez sur le bouton A. Pour cacher l'ennemi le plus proche, maintenez le bouton X enfoncé et appuyez sur le bouton L.

Pour faire défiler uniquement les combattants et toujours ennemis, maintenez le bouton X

enfoncé et appuyez sur le bouton B. Une fois les objets sélectionnés, des données supplémentaires apparaissent dans l'écran de données de la cible (voir l'écran de données de la cible).

Lorsqu'un objet est sélectionné, l'indicateur de direction de la cible pointe dans sa direction. Cet indicateur sera un triangle rouge si la cible est une unité hostile ou un triangle vert si l'ennemi cible. Lorsque vous cliquez visuellement et directement la cible, un menu apparaît (troupe avec les unités

hostiles ou vert pour les unités alliées). Dans la partie supérieure de cet écran, la distance de la cible est indiquée en kilomètres. Le Centre principal (cible rouge) indique l'ennemi et la cible doit être pour atteindre le prochain objet. Lorsque le centre principal et la cible de vision se chevauchent, les données de votre vision sont complètement alignées.



## ACCROCHAGE ET VISEE DES MISSILES

Les missiles doivent être accrochés pour réussir à atteindre une cible (à l'exception des missiles autonomes après leur lancement tel que le Salomon). Pour parvenir à l'accrochage il faut maintenir un indurissement dans la rue du point de pilotage avant suffisamment longtemps pour que son système de poursuite puisse identifier et acquérir les signaux radioélectrique ou électronique de la cible. Cette durée d'accrochage varie en fonction du type de missile (voir Ordinateur de chargement).

Une fois l'accrochage réussi, l'antenne de visée du missile fait un mouvement de la cible, devient blanc et une tonalité est émise pour confirmer l'accrochage du missile.

**AVERTISSEMENT :** Si vous ne procédez pas d'abord à l'accrochage, vous ne pouvez pas lancer de missiles, excepté le Screamer et le Salomon.



★ " Hé les bleus, si vous avez des problèmes pour utiliser le triangle rouge en 2D et localiser l'ennemi dans la réalité en 3D, provoquez un missile jusqu'à ce que le triangle soit dirigé vers le haut, puis tirez le bras d'alignement. Ceci fait pivoter votre vaisseau le long de l'axe des x jusqu'à ce que vous sitlez l'ennemi. Bonne chance. "

— Mark "Bundt" Banister

## ÉCRAN DE DONNÉES DE LA CIBLE

Lorsque l'ordinateur de bord est activé, des données supplémentaires concernant les cibles apparaissent dans le coin inférieur droit du visionnisme tactile. Cet écran de données de la cible fournit des informations sur les véhicules plus petits, comme les avions de chasse de la Coalition, ou des objets plus gros tels qu'un bombardier ennemi. Un affichage rouge indique un véhicule hostile tandis qu'un affichage vert représente une unité amie. Pour les cibles plus importantes, vous avez un affichage différent. Les barres segmentées indiquent les dommages infligés.

Au lieu de viser l'intégralité de la silhouette d'une grosse cible, vous ciblez généralement des sous-cibles spécifiques. Les sous-cibles peuvent être des caractéristiques telles que des tourelles de canon, des effecteurs propulsifs situés au-dessus du moteur. Pour cibler une sous-cible à l'attaque, appuyez le bouton de visée et sélectionnez une cible ennemie avec le bouton **Q**. Puis appuyez sur la droite pour accéder aux sous-objets de cette cible et appuyez sur le haut ou le bas pour mettre en surbrillance celle que vous souhaitez.



Données de la cible



Sous-cible (partielle)

Sous-cible

## RADAR

Les radars de chasse de l'Alliance sont équipés de systèmes radar à pulsation de Fourier rapide pour identifier de manière précise les menaces potentielles. Les objets identifiés par le radar sont affichés dans les trois anneaux concentriques de l'écran radar, dans la partie centrale inférieure

du vision des faits.

Votre position est à l'un des milieux des anneaux concentriques. Le secteur du détecteur à portée de votre équipement vous montre de vision avant. Les lignes perpendiculaires aux anneaux concentriques indiquent les positions des objets radars situés en dessous de votre vision de vision. Les points rouges

indiquent les unités ennemies et les points verts indiquent les objets alliés.

La mesure du radar angulaire et angulaire en fonction de votre distance par rapport à l'unité ciblée la plus éloignée sur le point de perspective. Le graphique appliqué est indiqué en dessous de la partie inférieure gauche de l'écran radar.



## INDICATEUR DE L'ÉTAT DU VAISSEAU

Cet indicateur surveille l'état des boucliers et armures. Il est toujours activé. Deux segments représentent initialement une image de votre vaisseau, regroupée en lignes avant, arrière et côté. L'anneau extérieur représente les boucliers, l'anneau intérieur représente l'armure. À mesure que les boucliers s'usent, les segments extérieurs s'estompent. Lorsqu'une portion de bouclier a disparu, les dommages infligés à cette zone s'impriment sur l'armure de l'anneau. Lorsque cette dernière est totalement usée, les segments correspondants de l'anneau intérieur disparaissent. Lorsque toute l'armure d'un vaisseau est détruite, les segments du vaisseau sont vulnérables.



★  
*"Familiarisez-vous avec tous les vaisseaux et  
escadrons de la Coalition. Apprenez à connaître votre  
ennemi pour avoir une chance de survivre."  
— Jullian "Flash" Browne*

## ÉCRAN DE VISUALISATION DES MISSILES

Cet écran de visualisation indique l'état des missiles à bord de votre vaisseau. Il est normalement masqué mais apparaît lorsque vous utilisez la bouton 6 pour faire défiler votre artilerie.

Les missiles doivent être armés 1 ou après l'autre. Déplacez le bouton 8 vers la droite ou vers la gauche pour faire défiler les lignes jusqu'à ce que la pièce d'artillerie souhaitée soit à sa hauteur. Ce sera la prochaine missile que l'écran de chaque lance.

**AVERTISSEMENT :** Si les missiles affectés sont épuisés, vous devez faire pivoter le manche à gauche d'artillerie vers la position où les heures sont de premier tirer des missiles supplémentaires.



" Les missiles Solomon et Screens, vous offre les idéaux. Elles permettent des tir de tir sans avoir à se préoccuper des commandes au bras milles d'un combat. "

— Jody "Trigger" Kruger



## ÉCRAN DE VISUALISATION DES OBJECTIFS DE LA MISSION

Cet écran de visualisation indique les objectifs de la mission en cours. Les objectifs sont affichés ici pendant quelques secondes lorsque vous recevez de nouveaux ordres afin qu'il n'y ait pas de malentendu.

## ÉCRAN DE VISUALISATION DE L'ARTILLERIE

Sur les avions de chasse ayant plusieurs engins balistiques, le menu Artillerie permet au pilote d'afficher et d'activer les différents canons. Maintenez le bouton 8 appuyé pour appuyer sur le bouton 8 pour afficher le menu sur le côté droit du viseur de la haute

possibilité que vous souhaitez conserver l'énergie de vos canons pour un seul type de canon. La fonctionnalité de coup de pied peut être activée complètement à l'égard des canons (voir le menu).

## ÉCRAN DE VISUALISATION DES COMMUNICATIONS

Une alternative audio et vidéo bidirectionnelle est automatiquement créée et transmise entre les avions de chasse et les grosses unités de guerre de l'Alliance. Vous pouvez demander de l'aide à vos compagnons de vol en maintenant le bouton 7 enfoncé et en appuyant sur le bouton 0 vers le haut ou le bas. Vers le haut indique une attaque sur votre côté actuel, tandis que vers le bas demande de l'aide pour tous débarrasser d'un ennemi qui vous poursuit.



Appuyez sur le bouton 8 jusqu'à ce que le paramètre souhaité soit en surbrillance. Le paramètre est affiché pour tous les avions de chasse et tous les canons, mais il est



## TILT STRATEGY

La stratégie est un système de correction de visée assisté par ordinateur, installé dans tous les arènes de chasse de l'Alliance. Lorsque Tilt strategy est activé, l'ordinateur fait des corrections continues à votre tir de canon pour atteindre une précision optimale. Lorsque l'ordinateur de Tilt strategy a calculé la trajectoire optimale, un réseau de visée supplémentaire apparaît dans le Canon principal vers lequel vos tirs seront automatiquement dirigés. La Tilt strategy n'est pas compatible avec le paramètre Tout les canons dans la même Alliance.

## FONCTIONNALITÉS SPÉCIALES DU KAPKAN

Certains arènes de chasse de l'Alliance ont des dispositifs protégés ou d'autres fonctionnalités uniques.

### Prochaine arène



Les vaisseaux équipés de la prochaine arène peuvent voter à distance. Pour sélectionner les votes préprogrammés, appuyez et maintenez le bouton analogique gauche tandis que les contre-programmeurs commencent de continuer de préconclusion.

### Boutiers optiques



Les boutons optiques et changent le type le plus communément utilisé de tir possible à base d'énergie en fournissant une immunité contre cette attaque spécifique. Ils peuvent être utilisés uniquement pendant une durée limitée, indiquée par un chronomètre. Pour activer les boutons optiques, maintenez le bouton Y enfoncé puis appuyez sur le bouton B.

### Marque



Les arènes de chasse sophistiquées de l'Alliance sont équipées de fonctionnalités avancées, les rendent quasiment invisibles pour les détecteurs d'un vaisseau. Pour activer les détecteurs cette fonctionnalité, maintenez le bouton Y enfoncé puis appuyez sur le bouton B. Le marque peut être utilisé uniquement pendant une courte durée, indiquée par un chronomètre, avant de sélectionner une recharge. Si vous êtes, le Marque est inopérant.

### CMU permanentes



Unid plus puissante que les unités jetables compatibles par les arènes de chasse de l'Alliance, le système de Canon Maines Electriques (CMU) équipe les vaisseaux pour délier l'accrochage de missiles. Les CMU permanentes sont activés en maintenant le bouton Y enfoncé et en appuyant sur le bouton B. Elles ont une durée limitée avant de devoir être rechargées.

## PROCÉDURES DIVERSES

### Position d'escorte

Il peut être demandé aux pilotes d'orienter leur appareil dans des positions d'escorte spécifiques par rapport à d'autres véhicules. Cette position apparaît dans le champ tête haute comme un triangle rouge. Entrez dans ce triangle et votre vitesse dans le champ à l'écran sera en synchronisme avec celle du véhicule escorté.

### Cibles marquées

Il peut être demandé aux pilotes de supprimer des obstacles tels que des trappes d'égout avant de tirer sur les cibles qui se trouvent dessous. Utilisez l'indicateur de sous-cible pour localiser par exemple la trappe, puis détruisez-la, ce qui expose l'engin d'égout, qui devient la nouvelle cible.

## **Ubi Soft à votre service**

- Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ?
  - Vous êtes bloqué en recherchant les codes d'activation nous permettant de progresser dans votre quête ?
  - Vous voulez simplement en savoir plus sur nos prochains titres ?
- Téléchargez toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique

## **Service Consommateurs : infos, trucs et astuces**

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
- Vous désirez connaître le code de triche qui vous permettra de débloquer toutes capacités ?
- Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Tel : 01 34 60 46 32 (L23 Paris)

Adm. techniques : lundi au vendredi 9h30-19h et samedi 10h - Fax : 01 34 60 46 40 - [serviceconsommateurs@ubi.fr](mailto:serviceconsommateurs@ubi.fr)

Service Consommateurs Ubi Soft - 10 rue Renaud Carrel - 93400 Montreuil-Sous-Bois

## **Support Technique**

- Vous éprouvez des difficultés lors des phases d'installation, de lancement ou d'activation de votre logiciel ?
- Vous désirez être informé des patches et mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquies ?

Il suffira peut être contacter notre Support Technique qui vous donnera la bonne marche à suivre pour que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

Tel : 01 34 60 46 36 (L23 Paris)

Adm. techniques : lundi au vendredi 9h30-19h30 - Fax : 01 34 60 46 40 - [supporttechnique@ubi.fr](mailto:supporttechnique@ubi.fr)

Support Technique Ubi Soft - 10 rue Renaud Carrel - 93400 Montreuil-Sous-Bois

## **36 35 UBI SOFT (2,23 F/mn) et site internet : [www.ubisoft.fr](http://www.ubisoft.fr)**

Nos services clients " 3635 UBI SOFT " et internet " [www.ubisoft.fr](http://www.ubisoft.fr) " sont ouverts du Lundi 09h au 7h (hors 7h).

En nous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les notices et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de vous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S., de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les tests 14 jours de nos logiciels (eventuellement par internet).

Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.



## Garanties

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de logiciels interactifs pour vous garantir une réelle satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux, dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Pour ce délai de quatre-vingt-dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation (forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyer le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft (il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

**Support Technique Ubi Soft**  
**Rue des papiliers**  
**93 par Corbeil**

